株式会社バンダイナムコエンターテインメント
bandainamcoent.co.jp

世界中のお客様に「アソビきれない毎日を。」

2005年のバンダイとナムコの経営統合をうけ、グループ各社のゲーム事業を統合し、2006年にバンダイナムコゲームスが誕生しました。
そしてその後、バンダイネットワークスの統合、バンダイナムコスタジオの新設分割など、世の中の変化のスピードに対応しながら、お客様に楽しんでいただく商品づくりを追求するため、企業としても変化を遂げてきました。

そして、2015年4月1日。
ゲーム事業にとどまらず、エンターテインメントという幅広い事業領域のステージに上るために、「バンダイナムコエンターテインメント」に社名を変更しました。

驚くようなアイデアで、どこよりも新しい技術で、今までにない新しい「アソビ」をカタチにする。そして何気ない日常を今よりずっと楽しく、世界中のお客様が笑顔でいられるようなものに変えていく、そういう存在でありたいと思っています。

「アソビきれない毎日を。」お届けする企業であるために、バンダイナムコエンターテインメントは、次のステージに向かって、日々挑戦していきます。

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
代表取締役社長　大下 聡

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
bandainamcoent.co.jp

バンダイナムコエンターテインメント企業理念

アソビきれない毎日を。

「毎日を楽しみたい」「満足したい」「笑顔になりたい」
そう思っている世界中のすべての人をお客様に。
バンダイナムコエンターテインメントは、今までにない新しいアソビを生み出し、
一人でもそんな多くの人に
喜びと笑顔にあふれた毎日を過ごし続けてほしいと考えています。

バンダイナムコグループの理念

バンダイナムコグループ企業理念

ミッション Mission

夢・遊び・感動

Dreams, Fun and Inspiration

「夢・遊び・感動」は幸せのエンジンです。わたしたちバンダイナムコは斬新な発想と、あくなき情熱で、エンターテインメントを通じた「夢・遊び・感動」を世界中の人々へ提供しつづけます

ビジョン Vision

世界で最も期待される
エンターテインメント企業グループ

The leading innovator in global entertainment

わたしたちバンダイナムコは常に時代の先頭で、エンターテインメントに新たな広がりと深みをもたらし、楽しむことが大好きな世界中の人々から愛され、最も期待される存在となることを目指します

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
bandainamcoent.co.jp

社名	株式会社バンダイナムコエンターテインメント（旧：バンダイナムコゲームス）
創業	1955年6月1日※
資本金	100億円
従業員数	900名
本店所在地	〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15　バンダイナムコ未来研究所

※株式会社バンダイナムコエンターテインメントの前身である旧株式会社ナムコの創業年月日です。　（2015年4月1日現在）

役員・監査役の紹介

代表取締役社長	大下 聡
取締役副社長	萩原 仁
常務取締役	清嶋 一哉 浅沼 誠
取締役	冷泉 弘隆 相木 伸一郎 宇田川 南欧 辻 雅明（非常勤）
常勤監査役	東 純
監査役	米 正剛（社外）
	濱田 桂（社外）
名誉相談役	中村 雅哉

（2015年4月1日現在）

事業内容

ネットワークコンテンツ

強力なIPを活かした数々のコンテンツをモバイル、PCなどに向けて展開

家庭用ゲームソフト

様々なプラットフォームの特性に合わせて、バラエティに富んだゲームソフトを展開

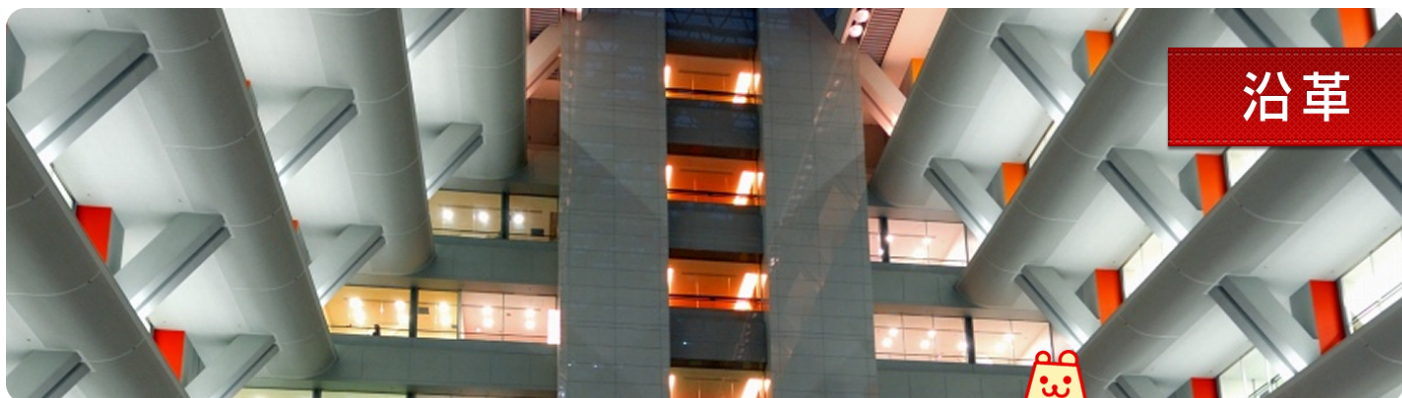
コンテンツをお客様に求められる様々な形で提供する

「IP軸戦略」

業務用ゲーム機

コアユーザーからファミリーでライトに遊べるゲームまで、ビデオゲーム、メダルゲーム、プライズなどオールジャンルで展開

パチンコパチスロ

ゲーム開発技術を活かした基板や、IP活用のノウハウを活かしたコンテンツを開発

2006年

3月
3月31日、バンダイナムコグループのゲームコンテンツSBU主幹会社として「株式会社バンダイナムコゲームス」がスタート。

5月
パチンコ『CR子連れ狼』（発売元：株式会社高尾）の映像ソフトを開発・販売。

6月
業務用ガンシューティングゲーム『タイムクライシス４』を発売。

8月
業務用子供向け写真シール機『パシャパシャシール たまごっちとたまツーしょっと！』を発売。

9月
東京ゲームショウ2006。統合後初のショウに、次世代機向けソフト含め40タイトル以上を出展。

10月
業務用ゲーム機『機動戦士ガンダム 戦場の絆』の稼働を開始（発売元バンプレスト・販売元バンダイナムコゲームス）。

品川区東品川に社屋拠点を統合することを発表。2007年春以降、順次入居予定。

「第2回digital TIFF シンポジウム」にてプレイステーション3用『リッジレーサー7』のデモンストレーションを実施。

BANDAI NAMCO Games

機動戦士ガンダム
戦場の絆
©創通・サンライズ

11月
NTTドコモのｉモード対応携帯電話向けコンテンツ「ナムコ・ゲームス」に、FOMA903iシリーズ向け『鉄拳2』の配信を開始。

プレイステーション3用『リッジレーサー7』と『機動戦士ガンダム Target in Sight』をハードと同時発売。

リッジレーサー7

機動戦士ガンダム
Target in Sight
©創通・サンライズ

全国の小学校を対象に、ゲーム開発ノウハウを産官学連携で活用する「遠山式3D立体画像プロジェクト」が始動。

12月
Wii用『縁日の達人』『たまごっちのピカピカだいとーりょー!』『SDガンダム スカッドハンマーズ』をハードと同時発売。

縁日の達人

たまごっちの
ピカピカだいとーりょー!
©BANDAI・WiZ 2004
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

SDガンダム
スカッドハンマーズ
©創通・サンライズ

2007年

3月

ガンダム無双
©創通・サンライズ

株式会社コーエー開発協力のもと、プレイステーション3用ソフト『ガンダム無双』を発売。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントと、合弁会社「株式会社セリウス」を設立。

5月

品川区東品川に社屋拠点を統合。『未来研究所』と命名。

6月 『未来研究所』に本社を移転。

8月 データカードダス『百獣大戦 アニマルカイザー』を全国で展開。

百獣大戦
アニマルカイザー

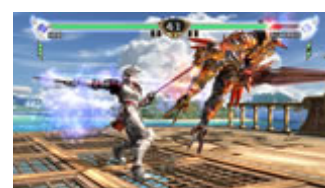
2008年

1月 Wii用『ファミリースキー』を発売。

4月 (株)バンプレストの家庭用ゲームソフト及び業務用ゲーム機の企画販売を行うゲーム事業部門を統合。

8月 『ソウルキャリバーIV』の全世界での販売本数が発売1週間で200万本を突破。

11月 品川区東品川にパークタワー開所。モバイルコンテンツ企画開発販売の拠点が横浜から移転。

ファミリースキー

ソウルキャリバーIV

2009年

3月 テクニカルセンターが横浜市港北区から品川区勝島に移転。主な事業拠点が品川区内に集結。

4月 バンダイネットワークス(株)を統合。ネットワーク事業の総合力強化と新たなコンテンツや事業の創出を図る。

6月 株式会社カプコンとアミューズメント用ゲーム機で協業を開始。

7月 シールプリント機『Jewella Eye Lash』を発売。

10月 家庭用ゲーム『鉄拳6』プレイステーション3とXbox 360の2機種向けに発売、10月30日に全世界での出荷本数が250万本を突破。

Jewella Eye Lash

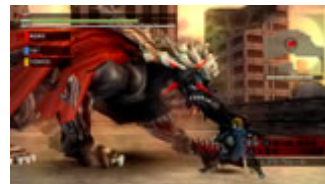
鉄拳6

12月

ACE COMBAT Xi
Skies of Incursion

iPhone/iPod Touch用コンテンツ『ACE COMBAT Xi Skies of Incursion』の配信を開始。

2010年

2月	プレイステーション・ポータブル用『ゴッドイーター』を発売。3週間で出荷本数が50万本を突破。
4月	バンダイナムコグループの再編で、ゲームコンテンツSBUと映像音楽コンテンツSBUが統合。コンテンツSBUとなり、バンダイナムコゲームスが主幹として、コンテンツの創出から販売までを担う。 学校図書株式会社と共同で平成23年度小学校向け教科書28冊を製作。
5月	アーケード用ゲーム機として誕生したキャラクター「パックマン」が誕生30周年。
8月	ソーシャルネットワークサービス「facebook」向けに本格サービスを開始。
9月	iPhone/iPod touch、iPad用コンテンツ「太鼓の達人」シリーズ、国内累計ダウンロード数が100万件を突破。
10月	総務省採択「ネットワーク統合制御システム標準化推進事業」に幹事企業として参加。「EVサポートネットワーク」グループで、主にカーシェアリングを想定した実証実験を開始。 アーケード用ゲーム機「機動戦士ガンダム　エクストリームバーサス」発売。
11月	プレイステーション3とXbox 360で発売した「NARUTO－ナルト－ 疾風伝 ナルティメットストーム2」の出荷本数が全世界で100万本を突破。
12月	「モバゲー」に「ガンダムロワイヤル」を配信。登録者数が配信から6日で100万人を突破。 プレイステーション・ポータブル用「AKB1/48 アイドルと恋したら･･･」発売。

ゴッドイーター

パックマン30周年記念ロゴ

ガンダムロワイヤル

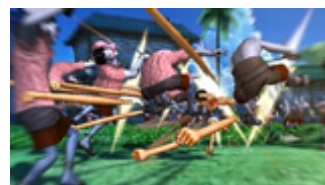
AKB1/48アイドルと恋したら…

2011年

2月	ニンテンドー3DS用「リッジレーサー3D」をハードと同時発売。 アーケード用ゲーム機として生まれた和太鼓リズムゲーム『太鼓の達人』が誕生から10周年。
6月	ニンテンドーDS用『Solatorobo ソラトロボ　それからcodaへ』の「8時間で100通りのCM放送手法」がギネス世界記録に認定。
9月	『鉄拳』シリーズ初のフルCG長編アニメーション『鉄拳BLOOD VENGEANCE』を劇場公開。 アーケード用3D対戦格闘ゲーム『鉄拳 タッグトーナメント2』の稼働を開始。 『テイルズオブ』シリーズ15周年記念タイトルとしてプレイステーション3用『テイルズ オブ エクシリア』を発売。初日で出荷本数が50万本を突破。
10月	株式会社ディー・エヌ・エーとの共同出資による合弁会社、株式会社BDNAを設立。※2012年3月「株式会社BNDeNA」に社名変更（2014年3月に解散） ゲームクリエータによるコンサルタントサービス「ゲームメソッドコンサルティング」を開始。
12月	PlayStation Vita用『リッジレーサー』『塊魂　ノ・ビータ』をハードと同時発売。

太鼓の達人

2012年

3月	プレイステーション3用『ワンピース 海賊無双』を発売。初日で出荷本数が65万本を突破。
4月	株式会社バンダイナムコスタジオを設立。開発部門を分社化
6月	業界初となる基本料金無料のプレイステーション3用オンライン専用ゲーム『機動戦士ガンダム バトルオペレーション』を配信開始。

8月	アーケード用新感覚エアホッケーゲーム『ビッグバンスマッシュ』を稼働開始。
11月	サオ型コントローラーで魚を釣る新感覚の体感型メダルゲーム「釣りスピリッツ」を稼働開始。 一定の自主基準をクリアした業務用ゲーム機に「エコラベル(環境ラベル)」を表示する取り組み 「エコアミューズメント」をスタート。業界初の取り組みで、環境に配慮した製品であることを訴求。 MoMA（ニューヨーク近代美術館）が『パックマン』と『塊魂』をパーマネントコレクション（永年収蔵）することを決定。ビデオゲーム分野では初の認定。
12月	『テイルズ オブ』シリーズの累計出荷本数が1500万本を突破。 バンダイナムコゲームスが配信するソーシャルゲームの累計登録者数が3,000万人を突破。 『アイドルマスター』の音楽CD（販売元：日本コロムビア）が第54回日本レコード大賞 企画賞を受賞。 プレイステーション・ポータブル用ソフト『AKB1/149恋愛総選挙』が「Most pop singers featured in a video game（最も多くのポップシンガーがフィーチャーされたビデオゲーム）」としてギネス世界記録を樹立。

機動戦士ガンダム
バトルオペレーション
©創通・サンライズ

エコラベル(環境ラベル)

2013年

2月	『NARUTO−ナルト− ナルティメット』シリーズの全世界累計出荷数が1000万本を突破。
3月	ニンテンドー3DS用ソフト『逃走中 史上最強のハンターたちからにげきれ！』の累計出荷本数が50万本を突破。
4月	バンダイナムコスタジオ、シンガポール、カナダ・バンクーバーの2拠点に海外子会社を設立。 「NARUTO−ナルト−疾風伝 ナルティメットストーム3」が全世界で累計出荷数120万本を突破。
6月	パックマン新作アニメ「PAC-MAN and the Ghostly Adventures」が北米を皮切りに放送開始。キャラクター商品をワールドワイドで展開。
8月	プレイステーション３用ソフト「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル」が発売を前に受注本数50万本突破。

逃走中 史上最強のハンターたちからにげきれ！

2014年

1月	第86回米国アカデミー賞 短編アニメーション部門　オムニバス映画『SHORT PEACE（ショート・ピース）』より森田修平監督作品『九十九（つくも）』がノミネート。
4月	企業ブランドの向上を目的にレーベルを「バンダイナムコゲームス」に統一。また、海外における「バンダイナムコ」ブランドの訴求と価値向上を目的に、社名に含まれる「NAMCO BANDAI」の表記を「BANDAI NAMCO」へ表記変更することに伴って、英文表記の社名を「BANDAI NAMCO Entertainment Inc.」に変更。
8月	「NARUTO－ナルトー 疾風伝 ナルティメットストーム３」全世界で累計出荷数200万本を突破！
12月	スマートフォン向けゲームアプリケーション「ONE PIECEトレジャークルーズ」1,000万ダウンロード突破

2015年

1月	中国における事業の拡大と強化を目的に、バンダイナムコ上海を設立
4月	事業領域の拡大を目的に、社名を「株式会社バンダイナムコエンターテインメント」に変更

BANDAI NAMCO Entertainment

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
bandainamcoent.co.jp

2015年4月1日現在

- 取締役会
- 監査役会
- 代表取締役社長
  - 監査部
  - NE事業部
    - プロダクションDV
      - 第1プロダクション
      - 第2プロダクション
    - マーケティングDV
      - ネットワーク戦略部
      - ネットマーケティング部
      - システム部
      - NE運営部
  - CS事業部
    - プロダクションDV
      - 第1プロダクション
      - 第2プロダクション
      - 第3プロダクション
    - マーケティングDV
      - 販売企画部
      - CS運営部
  - AM事業部
    - プロダクションDV
      - 第1プロダクション
      - 第2プロダクション
      - 第3プロダクション
      - 第4プロダクション
      - カスタマーリレーション部
    - マーケティングDV
      - プロダクトリレーション部
      - 量産開発部
      - サービス部
      - AM運営部
  - GE事業部
    - プロダクションDV
      - 制作部
      - 編成部
    - マーケティングDV
      - 営業企画部
      - 技術部
      - GE運営部
  - グローバル事業推進室
    - グローバル事業推進DV
      - グローバルマーケティング部
      - ローカライズ部
  - メディア室
    - メディア部
    - ライツ部
    - メディア運営部
  - 経営企画室
    - 経営企画部
    - 事業開発部
  - 事業推進室
    - 知的財産部
    - 法務部
    - 品質保証部
    - 経理財務部
    - 総務部
    - 人事部
    - 情報システム部

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
bandainamcoent.co.jp

本社

本社

東京都品川区東品川4-5-15 バンダイナムコ未来研究所 〒140-8590

【アクセス】※所要時間は目安です。

京浜急行電鉄「青物横丁」駅　徒歩8分
東京臨海高速鉄道「品川シーサイド」駅　徒歩8分（出口B）

バス

東京都営バス「都立八潮高校前」バス停

《品川駅(港南口)より》品91系統「八潮パークタウン」行　「品川駅東口」→「都立八潮高校前」（約15分）

《品川駅(高輪口)より》品93系統「大井競馬場前」行　「品川駅前」→「都立八潮高校前」（約15分）

《大井町駅(東口)より》井92系統「八潮パークタウン」行　「大井町駅東口」→「都立八潮高校前」（約10分）

《目黒駅(東口)より》品93系統「大井競馬場前」行　「目黒駅前」→「都立八潮高校前」（約30分）

テクニカルセンター

東京都品川区勝島1-2-1 〒140-0012

【アクセス】※所要時間は目安です。

鉄道

京浜急行電鉄「鮫洲」駅　徒歩15分
京浜急行電鉄「立会川」駅　徒歩15分

関西支社

大阪府吹田市江坂町1-21-26 〒564-0063

福岡オフィス

福岡県福岡市博多区比恵町1-1 〒812-0014

商品センター

神奈川県川崎市川崎区東扇島26-5 〒210-0869

様々な事業への取り組み

株式会社バンダイナムコエンターテインメントは、ネットワークコンテンツ、家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機、パチンコパチスロなどの事業の他にも、下記のような様々な事業に取り組んでいます。

ゲームメソッドコンサルティング事業

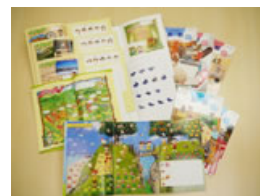
「ゲームメソッド」とは、ゲーム開発などで培った技術やノウハウをゲーム以外の分野の商品やサービスに応用する考え方です。ゲーム制作の豊富な経験から、多くのゲームソフトは取扱説明書を読まなくても操作の仕方や進め方が直感的にわかるように作られています。このような、物事を「使いやすく」「わかりやすく」「楽しくする」特殊なノウハウをより使いやすい電化製品やインターフェイスの設計、より使い続けたくなるサービスの開発などに活用し、人々の生活に密着した商品やサービスに活かすお手伝いをしています。

Special Flagについて

バンダイナムコエンターテインメントのゲーム内で、ある特定の条件を満たすと画面上に出現し、「ボーナスアイテムの獲得」や「1UP」の特典が付与されるアイコン。 ゲームに付加価値を与えたクリエーターの“遊び心”を大切にするべく、本プロジェクトのチーム名にも起用しました。

教育事業

学校教科書

2010年に学校図書株式会社と共同で、小学校向け教科書28冊（国語、算数、理科）を制作しました。
“授業時間外でも開きたくなるような教科書を作りたい”というバンダイナムコの想いと、“従来の教科書の殻を破った、子ども達に新鮮味を与える新たな教科書を作りたい”という学校図書の想いが融合して実現し、エンターテインメント企業初の教科書制作として話題となりました。

あたまの給食　タマキュウ！

総務省が提案する「ユビキタス教育モデル事業」において、ICT（インフォメーション　アンド コミュニケーション テクノロジー）を利用した小学生向けの学習コンテンツ『あたまの給食 タマキュウ！』を2010年に制作しました。
子どもたちが楽しみながら身の回りの様々なものに触れ、力を合わせて何かを達成する喜びを味わうことのできるコンテンツで、小学校や放課後児童クラブ（学童）等で導入されました。

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
bandainamcoent.co.jp

バンダイナムコグループでは「夢・遊び・感動」の提供を実現するため、“Fun for the future！楽しみながら、楽しい未来へ。”をコンセプトにCSR活動を行っています。特に「商品サービスの安全と衛生」「環境配慮」「コンテンツや商品の表現における社会への影響とポリシー」「サプライチェーン管理」の4つを「CSR重点項目」と定め、グループ各社にて取り組んでいます。

商品・サービスの安全と衛生

バンダイナムコエンターテインメントは、実際にプレイされるお客様はもちろんのこと、「製造」から「廃棄」まで全ての製品サイクルにおいて、製品に関わる全ての人々の安全が確保されることが重要であると考え、開発・生産・販売・アフターサービス・環境対応等の包括的な安全基準を策定し、安全に配慮した製品開発を進めています。

経済産業省主催、2014 年度『第8 回製品安全対策優良企業表彰』では、「社内基準に準じた製品づくりと安全検証」、「サプライチェーン、そして顧客間での情報共有、情報提供の仕組み」、「社内向け展示会の開催等、関係者に対する啓発活動」といった点が評価され、「大企業製造事業者・輸入事業者部門」の『優良賞』をアミューズメント業界から初めて受賞いたしました。受賞に恥じぬ様、これからもお客様に安全で安心して楽しんでいただける商品・サービスの提供に取り組んでいきます。

太鼓の達人　キミドリVer.
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

授賞式の様子

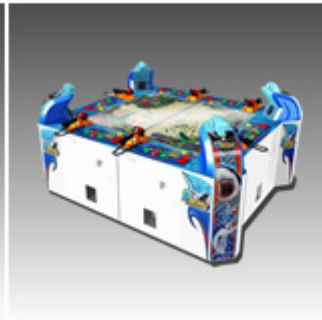
社内展示会
「製品安全と品質向上を考える展示会」

環境配慮

バンダイナムコエンターテインメントでは、2005年に業界初となる「グリーン調達基準」を発行。以来、環境に配慮した製品づくりに取り組み続け、2012年1月には「環境配慮設計ガイドライン」を策定しました。このガイドラインは国内で販売する製品が対象となり、「化学物質管理」「省エネ」「省資源」「リサイクルし易さ」の4つの項目において一定基準を満たした製品は「エコアミューズメント」と認定され、製品にエコラベル※が貼付（2015年3月まで23機種が認定）。この取り組みは、従来当社が行ってきた環境配慮設計を、より一層推進していくものです。

エコアミューズメント

〈エコアミューズメント認定製品〉

「タイムクライシス5」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

「釣りスピリッツ6st」
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

※バンダイナムコエンターテインメントのエコラベルは2014年環境省の環境ラベル等データベースに登録されました。

また環境活動の一環として「クールビズ」「ウォームビズ」を取り入れるとともに、日本最大級の環境展示会「エコプロダクツ2014」や、地域イベント「しながわECOフェスティバル2014」等の各種イベントに参加。
これからもバンダイナムコエンターテインメントは安全性を徹底的に追及するとともに、環境負荷の小さい製品づくりに取り組んでいきます。

エコプロダクツ2014

しながわECOフェスティバル2014

コンテンツや商品の表現における社会への影響とポリシー

バンダイナムコエンターテインメントでは、ゲーム内における宗教や政治に関わる表現、過度の暴力や性的表現はもちろんのこと、社会的な大きな事故や事件があった際にも、お客様に悪影響や不快感を与えることのないよう、コンテンツの適切な表現管理に取り組んでいます。

展開している事業が幅広く、家庭用ゲームソフト、アミューズメントマシン、モバイルPCコンテンツ等、各事業固有の「基準」があるため、それぞれの基準と時勢を反映しながらチェック、運用を行っています。例えば、家庭用ゲームソフトでは、ゲームソフトの内容により対象年齢等を表示するコンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の「年齢別レーティング制度」に従い、審査により付与された年齢区分マークをパッケージに表示しています。このように適切な表現でお客様にお楽しみいただける商品開発を行っています。

年齢区分マークをパッケージに表示

サプライチェーン管理

製品品質の維持向上のためにはサプライチェーンの適切な管理が重要と考え、バンダイナムコエンターテインメントでは2007年から有害化学物質混入のリスクを排除することを目的に、国内外のお取引様における化学物質管理体制を確認する『グリーン審査』を実施。2013年からは海外生産工場を対象に、「劣悪な労働環境ではないか」「強制労働は行われてないか」といったことを確認する『COC監査』を実施しています。

『グリーン審査』の様子

『COC監査』の様子

また、国内外のお取引先様との情報共有を目的に、グリーン調達に関するサプライヤ説明会を日本、中国で実施。その他2009年に開設されたお取引先様専用サイトでは自社基準や法規制等の最新情報等の効率的な情報を発信しています。これからもバンダイナムコエンターテインメントはお取引先様と一体になって品質向上に取り組んでいきます。

国内外（日本・中国）でのサプライヤ説明会

バンダイナムコエンターテインメント
品質保証部HP「お取引先様専用サイト」